

LIVRO ILUSTRADO

90 CROMOS  
COLORIDOS

PANINI

WWW.PANINIGROUP.COM

R\$ 3,00

FUT

GOGOS<sup>®</sup>

CRAZY BONES

GOGO'S<sup>®</sup>  
ESPECIAIS

ENERGY METALIZADOS

A HISTÓRIA DO

TORNEIO

FUTGOGO'S<sup>®</sup>

6 JOGOS E UM

PÔSTER-TABULEIRO

EM FORMA DE

CAMPO

ENTRE NESTA PARTIDA  
COM OS GOGO'S<sup>®</sup> DA

NOVA COLEÇÃO!

WWW.GOGOS.COM.BR

Preço do envelope com 4 minicromos R\$ 2,00 e 2 Gogo's<sup>®</sup> grátis



# VAI COMEÇAR A PARTIDA!

No universo Gogo's®, é época de Torneio FutGogo's®. A escalação está feita e os novos Gogo's® estão prontos para entrar em campo. E você?



## QUEM SÃO OS FUTGOGO'S®?

A nova coleção Gogo's Crazy Bones série FutGogo's® está cheia de novidades! As criaturinhas mais piradas do planeta estão reunidas para disputar o Torneio Mundial do futebol dos Gogo's®. São 90 novos Gogo's®, divididos em 9 times. Cada time é formado por 10 Gogo's®. Cada um com uma função diferente! Conheça os times:



**IBERICOS**



**BRITKICKS**



**GUACOS**



**WOOFENS**



**ZURROS**



**BRAZUS**



**TANGUS**



**LEBLES**



**LATINUS**

**SÃO 90 CROMOS  
COLORIDOS PARA VOCÊ  
COLECIONAR!!!!**



**NÃO ACEITE IMITAÇÕES!**

**GOGO'S® ORIGINAIS SÓ DA PANINI**

Verifique se no verso do seu Gogo's® há o logo da Panini para ter certeza de que ele não é falsificado.

Agora é com você!

Colecione os Gogo's® e os cromos coloridos e leve eles para onde for. Não há limites para a diversão!





# TABELA DE CARACTERÍSTICAS!

Todos os Gogo's® têm uma tabela de características divida em diferentes itens. São eles:

## NOME E NÚMERO

Todos os Gogo's® têm um nome e um número, que serão indicados nestes espaços.

## HABILIDADE

Neste item, você conhece o que o seu Gogo's® faz de melhor.

## JOGO FAVORITO

Cada Gogo's® tem um jogo predileto. Descubra aqui qual é o que o seu Gogo's® mais gosta.



## MELHOR AMIGO

Eles também têm seus melhores amigos. Descubra aqui o companheiro mais fiel do seu Gogo's®.

## TERMÔMETRO

Este item marca o grau da habilidade de acordo com a função do Gogo's®.

**CYRO 02**



**DEFESA POWER**

**BARREIRA**



**RECUPERAÇÃO DE BOLA**



**ARMAR CONTRA-ATAQUE**



## HABILIDADE

Bloqueio Impenetrável

## JOGO FAVORITO

Barreira

## MELHOR AMIGO

GULE

Homem de confiança do goleiro ORRO. Na barreira, fica todo encolhido como se estivesse blindado e protege o gol dos chutes mais potentes.

## CARACTERÍSTICA

À esquerda, você descobre a função que o Gogo's® exerce no time e, no quadro acima, a personalidade dele.

Para conhecer todos os Gogo's® desta coleção, verifique as fichas que estão espalhadas pelo álbum. Agora é só partir para o ataque!



## ELES PODEM SER ENCONTRADOS DE DIFERENTES FORMAS:



**GOGO'S® RELEVO**



**GOGO'S® MULTICOLOR**



**GOGO'S® METALIZADOS**

São 36 modelos nas cores ouro, prata e bronze



**GOGO'S® ENERGY**

Eles mudam de cor quando sobe a temperatura! É só colocar na palma da mão, fechá-la, deixar por alguns segundos e ver a transformação!



# A HISTÓRIA DO TORNEIO FUTGOGO'S®!

Dizem que, em várias partes do mundo, grupos de Gogo's® praticavam uma atividade física que, futuramente, se chamaria FutGogo's®. Saiba como tudo começou...

A história contada por eles é a de que o esporte surgiu no quarto de uma criança quando um grupo de Gogo's® encontrou um pedacinho de papel amassado que estava no chão e resolveu, para se distrair, brincar de chutar aquela "bola". Foi então que os Gogo's® perceberam que, com aquela brincadeira, dava para fazer uma disputa. Dividiram-se em dois times e começaram a jogar. O objetivo era acertar a bola em uma área que ficava demarcada por dois Gogo's®, que ficavam parados, um de cada lado, e um outro Gogo's® no meio para fazer a defesa. Com um giz, desenhavam uma área retangular, que seria o espaço em que deveria acontecer o jogo e de onde a bola não poderia sair. Um círculo no centro mostrava onde deveria se iniciar a partida.



## DA BAGUNÇA À ORDEM

No início, o jogo não tinha limites de jogadores e podia ser jogado com os pés e com as mãos. Por isso, os Gogo's® sentiram a necessidade de colocar ordem no pedaço. Para que as coisas ficassem mais organizadas, algumas regras foram criadas, e, aos poucos, o esporte passou a ficar cada vez mais popular. A formação de cada equipe ficou

da seguinte forma: Goleiro, Defesa, Capitão, Atacante, Estrela, Torcida, Apito, Bola, Treinador e Mascote. O esporte, agora, só pode ser jogado com os pés, com exceção dos Gogo's®-goleiros, que podem pegar a bola com as mãos, e existem bolas especiais no formato de Gogo's®!





### ENFIM, A DISPUTA

Algum tempo depois, foram criados alguns pequenos torneios entre as equipes mais próximas. Com isso, os Gogo's® descobriram que essa atividade era feita em outras casas e em diversos países.

Resolveram, então, montar um campeonato para disputar qual era o melhor time do mundo. É justamente esse campeonato que você está prestes a presenciar neste álbum.



**PREPARE-SE**  
**VAI COMEÇAR AGORA O**  
**TORNEIO FUTGOGO'S®.**





# IBERICOS



ORRO

01



**HABILIDADE**  
Olhos de Água  
**JOGO FAVORITO**  
Penalty  
**MELHOR AMIGO**  
HIDU

Olhos de água sempre atentos aos atacantes, consegue calcular em segundos a velocidade e a trajetória da bola.

**GOLEIRO POWER**

PULO

REPOSIÇÃO

DE BOLA

DEFESA

DE PENALTY

CYRO

02



**HABILIDADE**  
Bloqueio Impenetrável  
**JOGO FAVORITO**  
Barreira  
**MELHOR AMIGO**  
GULE

Homem de confiança do goleiro ORRO. Na barreira, fica todo encolhido como se estivesse blindado e protege o gol dos chutes mais potentes.

**DEFESA POWER**

BARREIRA

RECUPERAÇÃO

DE BOLA

ARMAR

CONTRA ATAQUE

PALLIS

03



**HABILIDADE**  
Liderança Sagaz  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
RUGR

Fundador do D.F.C, time de sua terra natal e capitão desde o nascimento. É muito severo e exigente com os seus companheiros e visa, a todo momento, o bom desempenho da equipe.

**CAPITÃO POWER**

GARRA

MOTIVAÇÃO

LIDERANÇA

GANAZ

04



**HABILIDADE**  
Abrço Geral  
**JOGO FAVORITO**  
Barreira  
**MELHOR AMIGO**  
ARGH

Quando faz um gol, GANAZ corre em direção à torcida como se quisesse abraçar todos ao mesmo tempo.

**ATACANTE POWER**

DRIBLES

HABILIDADE

GOLS MARCADOS



**BARRU****05**

**HABILIDADE**  
Retomada de Bola  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
MUSTA

Um ex-jogador de Rugby que virou lenda no futebol. Ficou conhecido como o "trombadinha", porque usa muito o jogo de corpo para roubar a bola.

**ESTRELA POWER**

FAMA

INFLUÊNCIA

GOL DE PLACA

**BOMBO****06**

**HABILIDADE**  
Bombo - Ritmo  
**JOGO FAVORITO**  
Torcida  
**MELHOR AMIGO**  
RABY

Fanático por futebol, vai a qualquer jogo em qualquer situação, sua missão é alegrar os torcedores e as crianças que vão ao estádio.

**TORCIDA POWER**

RITMO

ANIMAÇÃO

INTEGRAÇÃO

**SILBA****07**

**HABILIDADE**  
Zumbido Esnobe  
**JOGO FAVORITO**  
Penalty  
**MELHOR AMIGO**  
ONCA

Esculpido em jacarandá com bocal de mogno, este apito é um tanto quanto enjoado, quando dá três toques seguidos é sinal de que está nervoso.

**APITO POWER**

FORÇA

AFINAÇÃO

CONDUÇÃO

DE JOGO

**BALA-Y****08**

**HABILIDADE**  
Controle de Voo  
**JOGO FAVORITO**  
Drible  
**MELHOR AMIGO**  
NICCO

Quando chutada para o alto, aproveita para sair voando do estádio e passear um pouco, volta a hora que bem entender.

**BOLA POWER**

EFEITO

VELOCIDADE

PRECISÃO

**GAW****09**

**HABILIDADE**  
Chatice Aguda  
**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®  
**MELHOR AMIGO**  
BARAL

Considerado um chato por alguns jogadores, ele está o todo tempo gritando e exigindo o melhor de todos.

**TREINADOR POWER**

ESTRATÉGIA

COORDENAÇÃO

VOZ ATIVA

**LIN****10**

**HABILIDADE**  
Visão de Lince  
**JOGO FAVORITO**  
Drible  
**MELHOR AMIGO**  
ZAYA

Sua super visão de lince tem o poder de antecipar a jogada dos adversários. Quando percebe o perigo de gol, defere um urro felino que desorienta os oponentes.

**MASCOTE POWER**

ALEGRIA

IDENTIFICAÇÃO

AMULETO

DA SORTÉ







BHAU

11

**HABILIDADE**  
Susto Frontal

**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol

**MELHOR AMIGO**  
RAUS

Com um olhar fixo e uma cara de bravo, BHAU assusta qualquer atacante.

**GOLEIRO POWER**

PULO

REPOSIÇÃO DE BOLA

DEFESA DE PENALTY

RAUS

12

**HABILIDADE**  
Jogo de Corpo

**JOGO FAVORITO**  
Barreira

**MELHOR AMIGO**  
BHAU

Uma muralha em forma de jogador. Tem que ser muito habilidoso para ousar passar por ele, pois utiliza seu jogo de corpo para atirar seus adversários para fora do campo.

**DEFESA POWER**

BARREIRA

RECUPERAÇÃO DE BOLA

ARMAR CONTRA AQUELE

FRO-ZEN

13

**HABILIDADE**  
Motivação Suprema

**JOGO FAVORITO**  
Drible

**MELHOR AMIGO**  
KNIN

A motivação que emana é imprescindível para os companheiros de equipe. Na concentração antes do jogo, faz discursos que trazem garra e determinação aos companheiros.

**CAPITÃO POWER**

GARRA

MOTIVAÇÃO

LIDERANÇA

DYN

14

**HABILIDADE**  
Cabelo de Fogo

**JOGO FAVORITO**  
Drible

**MELHOR AMIGO**  
LOO

Veloz como um raio, passa pela defesa adversária sem ser notado. É tão veloz que seu cabelo pega fogo no atrito com o ar.

**ATACANTE POWER**

DRIBLES

HABILIDADE

GOLS MARCADOS



**KIKUEN****15**

**HABILIDADE**  
Embaixadas  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
MILAR

Tem a mania de parar o jogo e fazer embaixadas. Fica horas e horas sem deixar a bola cair no chão. O problema é que isso irrita seus adversários.

**ESTRELA POWER**

FAMA

INFLUÊNCIA

GOL DE PLACA

**BOK****16**

**HABILIDADE**  
Mentalização  
**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®  
**MELHOR AMIGO**  
BILIN

O controle sobre a sua mente é tão forte que pode definir o resultado de uma partida apenas imaginando os números. Uma tática desleal que deu certo algumas vezes.

**TORCIDA POWER**

RITMO

ANIMAÇÃO

INTEGRAÇÃO

**FORF****17**

**HABILIDADE**  
Sopro Estridente  
**JOGO FAVORITO**  
Torcida  
**MELHOR AMIGO**  
VUVU

Consegue emitir sons irritantes para confundir seus oponentes.

**APITO POWER**

FORÇA

AFINAÇÃO

CONDUÇÃO

DE JOGO

**DOWAH****18**

**HABILIDADE**  
Multibolas  
**JOGO FAVORITO**  
Penalty  
**MELHOR AMIGO**  
BONAR

Tem a capacidade de se dividir em várias bolinhas menores para escapar por entre os dedos dos goleiros.

**BOLA POWER**

EFEITO

VELOCIDADE

PRECISÃO

**MILAR****19**

**HABILIDADE**  
Tática Maluca  
**JOGO FAVORITO**  
Torcida  
**MELHOR AMIGO**  
KIKUEN

Usa óculos de grau e tem cara de cientista maluco, faz planos mirabolantes na formação do seu time que só ele mesmo entende.

**TREINADOR POWER**

ESTRATÉGIA

COORDENAÇÃO

VOZ ATIVA

**LYU****20**

**HABILIDADE**  
Garra  
**JOGO FAVORITO**  
Barreira  
**MELHOR AMIGO**  
LEFA

Um leãozinho africano trazido para a Europa para ser mascote do time. Ele é o símbolo da garra e determinação da equipe.

**MASCOTE POWER**

ALEGRIA

IDENTIFICAÇÃO

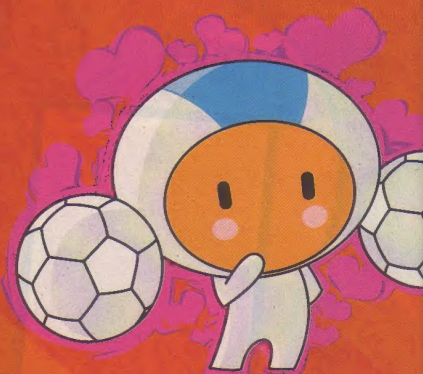
AMULETO

DA SORTE





# TANGUS



RIBAS

21



**HABILIDADE**  
Pulo de Grilo  
**JOGO FAVORITO**  
Penalty  
**MELHOR AMIGO**  
GARETY

Pula na bola como um grilo maluco como se tivesse molas na sola da chuteira.

**GOLEIRO POWER**

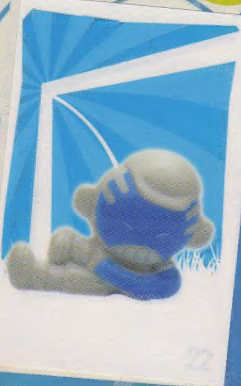
PULO

REPOSIÇÃO DE BOLA

DEFESA DE PENALTY

KAVUK

22



**HABILIDADE**  
Carrinho Preciso  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
LOTA

Um zagueiro com investidas muito precisas dá carrinhos que cavam verdadeiras crateras no gramado, mas apenas almeja a bola. Dizem que nunca machucou nenhum atacante.

**DEFESA POWER**

BARREIRA

RECUPERAÇÃO DE BOLA

ARMAR CONTRA-ATAQUE

LITTY

23



**HABILIDADE**  
Voleio Vaidoso  
**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®  
**MELHOR AMIGO**  
GROG

Tem um penteado diferente e não gosta de cabecear a bola para não o desarrumar, porém é muito habilidoso com os pés.

**CAPITÃO POWER**

GARRA

MOTIVAÇÃO

LIDERANÇA

DIBRE

24



**HABILIDADE**  
Domínio de Bola  
**JOGO FAVORITO**  
Drible  
**MELHOR AMIGO**  
FADIGO

É tão habilidoso que a bola fica grudada em sua chuteira. Ele passa por qualquer defensor sem a menor dificuldade.

**ATACANTE POWER**

DRIBLES

HABILIDADE

GOLS MARCADOS



TIBA

25



**HABILIDADE**  
Proteção Feroz  
**JOGO FAVORITO**  
Torcida  
**MELHOR AMIGO**  
BRONC

Pequeno e com cabelinhos encaracolados, esse menino vira uma fera quando tentam tirar a bola dele.

ESTRELA POWER

FAMA

INFLUÊNCIA

GOL DE PLACA

WIKI

26



**HABILIDADE**  
Pompons Mágicos  
**JOGO FAVORITO**  
Torcida  
**MELHOR AMIGO**  
KRAK

Meiga e determinada, não deixa a torcida desanimar em momentos difíceis. Ela balança seus pompons bolinhas na hora das comemorações.

TORCIDA POWER

RITMO

ANIMAÇÃO

INTEGRAÇÃO

CAIAN

27



**HABILIDADE**  
Frequência Canina  
**JOGO FAVORITO**  
Barreira  
**MELHOR AMIGO**  
PITONE

Era o apito preferido de um adestrador de cães, teve que se adaptar e começar a apitar em uma frequência audível para o ouvido dos GOGO'S®.

APITO POWER

FORÇA

AFINAÇÃO

CONDUÇÃO

DE JOGO

LOTA

28



**HABILIDADE**  
Efeito Tatu  
**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®  
**MELHOR AMIGO**  
KAVUK

Cava buracos na terra para se esconder dos chutes fortes. O gramado fica todo cheio de crateras por onde ela passa.

BOLA POWER

EFEITO

VELOCIDADE

PRECISÃO

ONCA

29



**HABILIDADE**  
Bola Canhão  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
SILBA

Usa uma bola em cima da cabeça para se concentrar antes do jogo. Quando fica nervoso, dispara a bola como se fosse um canhão.

TREINADOR POWER

ESTRATÉGIA

COORDENAÇÃO

VÔZ ATIVA

NICCO

30



**HABILIDADE**  
Estrato Ego  
**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®  
**MELHOR AMIGO**  
BALA-Y

Era um pintinho franzino e bem pequeno, de repente começou a crescer sem parar e tornou-se um galo forte e grande. A partir daí, seu ego também cresceu.

MASCOTE POWER

ALEGRIA

IDENTIFICAÇÃO

AMULETO

DA SORTE





**BRITKICKS**



**ZILLE**

**31**



**HABILIDADE**  
Tradição Comprovada  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
BALTA

Originário de Éston,  
um povoado antigo  
da Europa setentrional,  
terra de goleiros de  
tradição comprovada.  
Muitos já jogaram em  
vários times famosos  
do mundo inteiro.

**GOLEIRO POWER**  
PULO

REPOSIÇÃO  
DE BOLA

DEFESA  
DE PEREIRA

**HIDU**

**32**



**HABILIDADE**  
Premonição  
**JOGO FAVORITO**  
Barreira  
**MELHOR AMIGO**  
ORRO

Não precisa  
dos olhos para  
ver aonde a bola vai,  
pois tem o poder  
de premeditar a  
trajetória da bola  
mesmo antes de  
ser chutada.

**DEFESA POWER**

BARREIRA

RECUPERAÇÃO  
DE BOLA

ARMAR

CONTINUA AQUELE

**SHI-U**

**33**



**HABILIDADE**  
Provocação  
**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®  
**MELHOR AMIGO**  
DOINEL

Adora provocar  
a torcida adversária,  
mas é um excelente  
jogador. Tem o  
recorde de nove  
gois em uma  
única partida.

**CAPITÃO POWER**

GARRA

MOTIVAÇÃO

LIDERANÇA

**RUGR**

**34**



**HABILIDADE**  
Acorde Artilheiro  
**JOGO FAVORITO**  
Penalty  
**MELHOR AMIGO**  
PALLIS

Sua banda ensaia  
atrás de um estádio de  
futebol e suas músicas são  
inspiradas pelos gritos da  
torcida. Certo dia, decidiu  
que queria ser jogador e  
nunca mais parou de jogar  
bola, mas continua tocando  
guitarra e a usar a filosofia  
Punk pacífica no gramado.

**ATACANTE POWER**

DRIBLES

HABILIDADE

GOLS MARCADOS



**CASSU** 35

**HABILIDADE**  
Persistência  
JOGO FAVORITO  
Barreira  
MELHOR AMIGO  
CACO

Era um gandula que sonhava ser jogador de futebol. Sua capacidade de transformar um sonho em realidade era tão forte que realmente aconteceu.

**ESTRELA POWER**  
FAMA (1/5) INFLUÊNCIA (2/5) GOL DE PLACA (3/5)

**GRAM** 36

**HABILIDADE**  
Entorta Goleiro  
JOGO FAVORITO  
Pin Gogo's®  
MELHOR AMIGO  
PIN-GOL

Certa vez, uma semente trazida das florestas tropicais caiu na grama. Em vez de brotar uma planta ou uma árvore, brotou um GOGO'S® com cabeça de grama e metido a jogador. GRAM também é conhecido como morrinho artilheiro.

**TORCIDA POWER**  
RITMO (2/5) ANIMAÇÃO (3/5) INTEGRAÇÃO (4/5)

**WHIS** 37

**HABILIDADE**  
Apito Real  
JOGO FAVORITO  
Barreira  
MELHOR AMIGO  
DENITI

Usado pela rainha WHIS-A, já apitou jogos de polo da alta sociedade. Após aposentar-se, começou a apitar jogos de futebol.

**APITO POWER**  
FORÇA (2/5) AFINAÇÃO (3/5) CONDUÇÃO DE JOGO (4/5)

**FLAMB** 38

**HABILIDADE**  
Nítro Gol  
JOGO FAVORITO  
Gol a Gol  
MELHOR AMIGO  
JARUN

Fica congelada com nitrogênio líquido quando um oponente ousa dar um chute.

**BOLA POWER**  
EFEITO (2/5) VELOCIDADE (3/5) PRECISÃO (4/5)

**BARAL** 39

**HABILIDADE**  
Direcionamento  
JOGO FAVORITO  
Barreira  
MELHOR AMIGO  
GAW

Ele é um ex-jogador que já foi diretor de muitos clubes de futebol. Hoje em dia atua como técnico.

**TREMADOR POWER**  
ESTRATÉGIA (2/5) COORDENAÇÃO (3/5) VOZ ATIVA (4/5)

**HAPO** 40

**HABILIDADE**  
Astúcia  
JOGO FAVORITO  
Drible  
MELHOR AMIGO  
CERON

Foi deixada por sua matilha em plena floresta. Atravessou o continente até chegar à civilização. Cansada, foi tratada pelo irmão do técnico BARAL, veterinário da cidade. Hoje é rápida e astuta.

**MASCOTE POWER**  
ALEGRIA (2/5) IDENTIFICAÇÃO (3/5) AMULETO DA SORTE (4/5)



# JOGO PENALTY

- 1 COLOQUE DOIS GOGOS® PARALELAMENTE E COM UMA DISTÂNCIA DE UM PALMO ENTRE ELES PARA FORMAR AS TRAVES DO GOL.
- 2 ESCOLHA O SEU MELHOR GOGOS® COLEIRO PARA FAZER AS TREFAS.
- 3 FAÇA A MARCA DE PENALTY A UMA DISTÂNCIA DE TRÊS PALMOS DO GOL.
- 4 - POSICIONE SEU GOGOS® (DE PREFERÊNCIA OS GOGOS® QUE TEM O TUBINHO DE BOLA) E DÊ UM PETELECO PARA TENTAR FAZER O GOL.
- 5 O ADVERSÁRIO PODERÁ MOVER SEU GOGOS® COLEIRO COM UM PEDAÇO SOBRE A CABEÇA (CONFORME ILUSTRAÇÃO).
- 6 CADA JOGADOR PARTICIPA DE TRÊS RODADAS NO JORQUE E TRÊS NO GOL. GANHA AQUELE QUE FAZER MAIS GOLS.



Se preferir,  
use o tabuleiro  
em forma de campo  
(páginas 18 e 19)  
para jogar este  
jogo.



# JOGO TORCIDA

QUANTOS GOGOS<sup>SM</sup> TEM NA MÍDIA TORCIDA?

- 1 - CADA JOGADOR ESCOLHE UM NÚMERO DE GOGOS<sup>SM</sup> E GUARDA EM UMA CAIXA OU EM QUALQUER COMPARTIMENTO.
- 2 - O ADVERSÁRIO DEVE ADIVINHAR QUANTOS GOGOS<sup>SM</sup> TÊM ALI.
- 3 - SE ELE ACERTAR O NÚMERO EXATO DE GOGOS<sup>SM</sup>, LEVA A QUANTIDADE DE GOGOS<sup>SM</sup> COMBINADA ANTES DE COMEÇAR A PARTIDA (O NÚMERO FICA A CRITÉRIO DOS JOGADORES).
- 4 - AGORA É A SUA VEZ DE ADIVINHAR QUANTOS GOGOS<sup>SM</sup> TÊM NA TORCIDA ADVERSÁRIA!





# JOGO BARREIRA

1. QUATRO GOGOS<sup>SM</sup> SÃO COLOCADOS PARALELAMENTE PARA FORMAR UMA BARREIRA
2. ATRAS DA BARREIRA, DE UMA DISTÂNCIA DE DOIS PALMOS, UM GOGO<sup>SM</sup> FAZEM VAPEL DA TRAVE E UM GOGO<sup>SM</sup> É COLOCADO NO MEIO PARA SER USADO COMO GOLPEIRO
3. DE UMA DISTÂNCIA DE TRÊS PALMOS, ADEMESSO UM GOGO<sup>SM</sup> (ESCOLHA ALGUM GOGO<sup>SM</sup> QUE TENHA O FORMATO DE BOLA). ELE DEVE BATER UMA VEZ NO CHÃO E PULAR A BARREIRA, SEM BATER EM NENHUM GOGO<sup>SM</sup> DA BARREIRA
4. O OBJETIVO DO JOGO É FAZER O GOL, MAS O PONTO SÓ SERÁ VÁLIDO SE NENHUM GOGO<sup>SM</sup> DA BARREIRA DAS TRAVES OU O GOLPEIRO FOR DERROTADO
5. QUANDO UM JOGADOR FAZER UM GOL, ELE CONTINUA JOGANDO CONTRA O JOGADOR QUE FIZER TRÊS GOLS CONSECUTIVOS.





# JOGO GOL A GOL

1 - ESCOLHA DOIS COGOS<sup>®</sup> PARA SEREM USADOS COMO TRAVE PARA FORMAR UM GOL COM A DISTÂNCIA DE UM PALMO ENTRE ELES

2 - POSICIONE SEU MELHOR COGO<sup>®</sup> DENTRO DO GOL

3 - O OUTRO JOGADOR FAÇA A MESMA COISA DO OUTRO LADO DE MODO QUE A DISTÂNCIA ENTRE OS GOLS SEJA DE SETE PALMOS

4 - GANHA O JOGADOR QUE FAZER MAIS GOLS EM UM TOTAL DE DOZ RODADAS

ATENÇÃO: OS COGOS<sup>®</sup> QUE FORMAM A TRAVE NÃO PODEM SER DERRUBADOS. CASO ISSO ACONTEÇA O GOL NÃO SERÁ VALIDADO

Se preferir,  
use o tabuleiro  
em forma de campo  
(páginas 18 e 19)  
para jogar este  
jogo.





TORREVEIO











# JOGO DRIBLE

Se preferir,  
use o tabuleiro  
em forma de campo  
(páginas 18 e 19)  
para jogar este  
jogo.

- 1 - PEGUE DOIS GOGU'S® PARA FORMAR UM GOL. COM A DISTÂNCIA DE UM PALMO ENTRE ELAS.
- 2 - POSICIONE SEU MELHOR GOGU'S® DOLEIRO PARA FAZER A DEFESA. O JOGADOR ADVERSÁRIO DEVE FAZER O MESMO DO OUTRO LADO DE MODO QUE A DISTÂNCIA ENTRE OS GOLS SEJA DE SETE PALMOS.
- 3 - CADA PARTICIPANTE ESCOLHE TRÊS GOGU'S® PARA SEREM OS JOGADORES DE LINHA.
- 4 - PARA CHEGAR ATÉ O OUTRO GOL, UM DOS GOGU'S® DEVE PASSAR NO MEIO DOS OUTROS DOIS COM A AJUDA DOS OUTROS. TAMBÉM MOSTRA A INVENÇÃO: ATÉ CHEGAR PERTO DO GOL, ADVERSÁRIO.
- 5 - AO CHEGAR PERTO DO GOL GRITE: "CHUTES" PARA QUE O OUTRO PARTICIPANTE POSICIONE SEU DOLEIRO.
- 6 - COM O DOLEIRO POSICIONADO O PARTICIPANTE ADICIONANTE DEVE TENTAR FAZER O GOL.
- 7 - AGORA É A VEZ DE O OUTRO PARTICIPANTE PARTIR PARA O ATAQUE.
- 8 - APÓS CINCO RODADAS, TERMINA O PRIMEIRO TEMPO E OS PARTICIPANTES TROCAM DE LADO PARA QUE SE INICIE O SEGUNDO TEMPO. O VENCEDOR É O PARTICIPANTE QUE FAZER MAIS GOLS NA PARTIDA.

**ATENÇÃO:** OS GOGU'S® QUE FORMAM A TUAVE NÃO PODEM SER REUTILIZADOS. CASO ISSO ACONTEÇA O GOL NÃO SERÁ VALIDADO.







# JOGO PIN-GOGO'S<sup>®</sup>

- 1 - COLOQUE CINCO GOGO'S<sup>®</sup> DISPOSTOS PARALELAMENTE PARA FORMAR UMA BARREIRA.
- 2 - REPITA A OPERAÇÃO FORMANDO MAIS UMA BARREIRA E MANTENDO DOIS PALMOS DE DISTÂNCIA ENTRE ELAS.
- 3 - DE UMA DISTÂNCIA DE TRÊS PALMOS, ARREMESSE UM GOGO'S<sup>®</sup> (ESCOLHA ALGUM GOGO'S<sup>®</sup> QUE TENHA O FORMATO DE BOLA). ELE DEVE BATER UMA VEZ NO CHÃO ANTES DA PRIMEIRA BARREIRA, PULAR A PRIMEIRA BARREIRA, BATER NO CHÃO UMA VEZ, E PULAR A SEGUNDA BARREIRA, SEM BATER EM NENHUM GOGO'S<sup>®</sup>.
- 4 - O OBJETIVO DO JOGO É PULAR AS DUAS BARREIRAS SEM TOCAR EM NENHUM DOS GOGO'S<sup>®</sup>. GANHA O PARTICIPANTE QUE SE DER MELHOR NUM TOTAL DE TRÊS TENTATIVAS CONSECUTIVAS.
- 5 - COLOQUE MAIS BARREIRAS CASO VOCÊ SEJA UM "PRÓ" E DESEJE AUMENTAR O NÍVEL DE DIFICULDADE DESSE JOGO, MAS SEMPRE RESPEITANDO A DISTÂNCIA-PADRÃO DE DOIS PALMOS ENTRE AS BARREIRAS.







**GUACÓS**



**BALTA**

**41**



**HABILIDADE**  
Defesa Pavão  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
ZILLE

Ele é um goleiro especial. Quando não consegue alcançar a bola com suas pontes, estufa seu cabelo como se fosse um pavão tapando praticamente quase todo o gol.

**GOLEIRO POWER**

**PULO**

**REPOSIÇÃO**

DE BOLA

**DEFESA**

DE PENALTY

**GROG**

**42**



**HABILIDADE**  
Centro de Gravidade  
**JOGO FAVORITO**  
Barreira  
**MELHOR AMIGO**  
LITTY

Largo e com o centro de gravidade abaixo do joelho, é inútil tentar derrubá-lo. Não perca tempo usando a força, só é possível passar por ele com muita habilidade.

**DEFESA POWER**

**BARREIRA**

**RECUPERAÇÃO**

DE BOLA

**ARMAR**

CONTRA ABDE

**FADIGO**

**43**



**HABILIDADE**  
Passes Perfeitos  
**JOGO FAVORITO**  
Barreira  
**MELHOR AMIGO**  
DIBRE

Tem uma aparência de cansado e realmente não corre muito. Sua lerdeza é compensada com seus passes perfeitos.

**CAPITÃO POWER**

**GARRA**

**MOTIVAÇÃO**

**LIDERANÇA**

**MUSTA**

**44**



**HABILIDADE**  
Drible Gogolezo  
**JOGO FAVORITO**  
Drible  
**MELHOR AMIGO**  
BARRU

Aplica o famoso "GOGOLEZO", um drible em que o jogador faz uma virada de 360° e dá um toque de calcanhar por baixo das canetas do zagueiro.

**ATACANTE POWER**

**DRIBLES**

**HABILIDADE**

**GOLS MARCADOS**



**TCHIRO****45**

**HABILIDADE**  
Assistência  
**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®  
**MELHOR AMIGO**  
ABIDI

As melhores assistências no futebol foram feitas por ele. Seu apelido era "garçom", pois servia a bola com muita maestria.

**ESTRELA POWER**

FAMA

INFLUÊNCIA

GOL DE PLACA

**OLEH****46**

**HABILIDADE**  
Torcida Fanática  
**JOGO FAVORITO**  
Torcida  
**MELHOR AMIGO**  
MUH

Enlouquecida, viaja com seu time do coração pra qualquer lugar e enfrenta todo tipo de clima para torcer e comemorar.

**TORCIDA POWER**

RITMO

ANIMAÇÃO

INTEGRAÇÃO

**BATO****47**

**HABILIDADE**  
Imitação  
**JOGO FAVORITO**  
Torcida  
**MELHOR AMIGO**  
MORERA

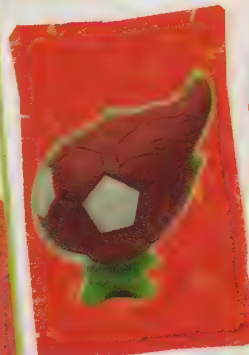
Gosta de imitar passarinhos nas suas horas vagas, mas quando entra em campo a conversa é séria.

**APITO POWER**

FORÇA

AFINAÇÃO

CONDUÇÃO

**HEDON****48**

**HABILIDADE**  
Bola Malagueta  
**JOGO FAVORITO**  
Penalty  
**MELHOR AMIGO**  
DESO

Viciada em comer pimenta porque acredita que, se estiver apimentada, o goleiro adversário não conseguirá prendê-la.

**BOLA POWER**

EFETO

VELOCIDADE

PRECISÃO

**MORERA****49**

**HABILIDADE**  
Contratações Eficazes  
**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®  
**MELHOR AMIGO**  
BATO

Vestido com seu terno executivo e seu bigode andorinha, MORERA é responsável por todas as contratações dos jogadores.

**TREINADOR POWER**

ESTRATÉGIA

COORDENAÇÃO

VOZ ATIVA

**MUH****50**

**HABILIDADE**  
Mugido Contagante  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
OLEH

Bezerro desgarrado, vivia em uma fazenda ao lado do campo de concentração mugindo alto e estridente. Foi escolhido por OLEH para usar seu berro nos campos de futebol no meio da torcida.

**MASCOTE POWER**

ALEGRIA

IDENTIFICAÇÃO

AMULETO



# BRAZUS



**BONAR**

**51**



**HABILIDADE**  
Papa-Bola  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
DOWAH

Em seu papo gigante, cabe uma bola de tamanho oficial. Às vezes tem a mania de engolir a bola e não devolver. O jogo pode ficar parado por horas até que alguém o convença a devolver.

**GOLEIRO POWER**  
PULO

REPOSIÇÃO DE BOLA

DEFESA DE PENALTY

**MONTE**

**52**



**HABILIDADE**  
Muralha Implacável  
**JOGO FAVORITO**  
Barreira  
**MELHOR AMIGO**  
GUMO

O apelido não é exagero. Gigante e robusto, intimida qualquer um que ouse adentrar a grande área.

**DEFESA POWER**

BARREIRA

RECUPERAÇÃO DE BOLA

ARMAR

CONTRA-ATAQUE

**KRAK**

**53**



**HABILIDADE**  
Terremoto  
**JOGO FAVORITO**  
Barreira  
**MELHOR AMIGO**  
WIKI

Tão forte que mal consegue fechar os braços. Com um capitão desses, não é muito aconselhável desafiá-lo. Quando vê que o perigo de gol é iminente, dá um murro no gramado para bambear os oponentes; muitas vezes funciona.

**CAPITÃO POWER**

GARRA

MOTIVAÇÃO

LIDERANÇA

**KNIN**

**54**



**HABILIDADE**  
Preguiça Habilidosa  
**JOGO FAVORITO**  
Drible  
**MELHOR AMIGO**  
FRO-ZEN

Preguiçoso por natureza, só corre para o ataque se perceber uma possibilidade muito grande de gol. Ao dominar uma bola dentro da área, nunca decepçiona.

**ATACANTE POWER**

DRIBLES

HABILIDADE

GOLS MARCADOS



KIKE

55



HABILIDADE  
Bicicleta-Helicóptero  
JOGO FAVORITO  
Drible  
MELHOR AMIGO  
DRICS

Seu ponto forte é a "bicicleta-helicóptero", paira no ar e de repente começa a girar, e girar atingindo a bola com uma força extraordinária.

ESTRELA POWER

FAMA

INFLUÊNCIA

GOL DE PLACA

DRICS

56



HABILIDADE  
Pegar Autógrafos  
JOGO FAVORITO  
Pin Gogo's®  
MELHOR AMIGO  
KIKE

Seu chapeuzinho foi feito com uma bola autografada pelo seu ídolo KIKE. Ele gosta tanto do chapéu que o usa todos os dias, não tira nem para tomar banho.

TORCIDA POWER

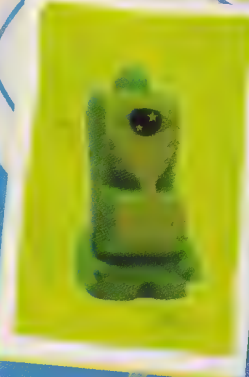
RITMO

ANIMAÇÃO

INTEGRAÇÃO

PITO

57



HABILIDADE  
Apito Samba  
JOGO FAVORITO  
Gol a Gol  
MELHOR AMIGO  
POMM

Já apitou em muitos carnavais, passou por muitas escolas de samba renomadas e veio para o futebol para estar junto da sua verdadeira paixão.

APITO POWER

FORÇA

AFINAÇÃO

CONDUÇÃO

DE JOGO

GUMO

58



HABILIDADE  
Conhecimento  
JOGO FAVORITO  
Pin Gogo's®  
MELHOR AMIGO  
MONTE

Uma bola antiga que já participou de muitos jogos clássicos. GUMO guarda em seus gomos muitos segredos sobre o futebol.

BOLA POWER

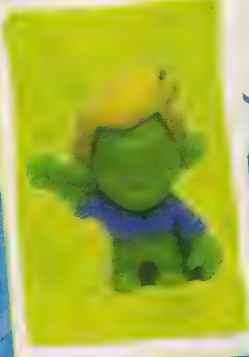
EFEITO

VELOCIDADE

PRECISÃO

CACO

59



HABILIDADE  
Pré-Análise  
JOGO FAVORITO  
Torcida  
MELHOR AMIGO  
CASSU

Fanático por futebol, é tão eficiente que nunca foi insultado pela torcida. Seu passatempo é assistir a jogos e estudar seus adversários.

TREINADOR POWER

ESTRATÉGIA

COORDENAÇÃO

VOZ ATIVA

ZAYA

60



HABILIDADE  
Malabarismo  
JOGO FAVORITO  
Drible  
MELHOR AMIGO  
LIN

Usa sua cauda para fazer malabarismos com a bola e animar a torcida.

MASCOTE POWER

ALEGRIA

IDENTIFICAÇÃO

AMULETO

DA SORTE



# ZURROS



LOO

61



**HABILIDADE**  
Pegada Forte  
**JOGO FAVORITO**  
Penalty  
**MELHOR AMIGO**  
DYN

O goleiro menos vazado de todos os tempos, nunca sofreu gol de pênalti. Quando agarra uma bola, ela jamais escapa.

**GOLEIRO POWER**  
PULO

REPOSIÇÃO  
DE BOLA

DEFESA  
DE PENALTY

GULE

62



**HABILIDADE**  
Espiação Medrosa  
**JOGO FAVORITO**  
Barreira  
**MELHOR AMIGO**  
CYRO

Fecha seus olhos toda vez em que uma falta é cobrada porque é muito medroso. Ele detesta ficar na barreira. Tem medo, mas não tem vergonha de espiar por entre os dedos.

**DEFESA POWER**  
BARREIRA

RECUPERAÇÃO  
DE BOLA

ARMAR  
CONTRA-ATAQUE

R-SAN

63



**HABILIDADE**  
Conexão Direta  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
SCARPO

Recebe instruções de jogo diretamente do técnico SCARPO por meio do seu fone de ouvido.

**CAPITÃO POWER**  
GARRA

MOTIVAÇÃO

DETERMINAÇÃO

ARGH

64



**HABILIDADE**  
Comemoração Infinita  
**JOGO FAVORITO**  
Torcida  
**MELHOR AMIGO**  
GANAZ

Quando faz um gol, comemora como se fosse sempre o primeiro de sua vida.

**ATACANTE POWER**  
DRIBLES

HABILIDADE

GOLS MARCADOS



TIPO

65



HABILIDADE  
Jogo Quiet  
JOGO FAVORITO  
Drible  
MELHOR AMIGO  
BURI-GO

Fala demais  
e dá muita opinião  
em cima das ordens  
do técnico SCARPO.  
Embora seja um  
excelente jogador, sua  
boca foi vedada para  
evitar confusões.

ESTRELA POWER

FAMA

INFLUÊNCIA

GOL DE PLACA

DALLE

66



HABILIDADE  
Coração Pacífico  
JOGO FAVORITO  
Pin Gogo's®  
MELHOR AMIGO  
BOLERAGE

Por ser da paz,  
alegre e sorridente,  
é o símbolo da união  
entre os torcedores.  
Em seu coração cabe  
toda a torcida.

TORCIDA POWER

RITMO

ANIMAÇÃO

INTEGRAÇÃO

PITONE

67



HABILIDADE  
Poluição Sonora  
JOGO FAVORITO  
Barreira  
MELHOR AMIGO  
CAIAN

Acostumado a ser  
usado em cruzamentos  
de avenidas por guardas  
de trânsito apitando para  
chamar atenção dos  
motoristas, ainda não  
está muito familiarizado  
com os gramados.

APITO POWER

FORÇA

AFINAÇÃO

CONDUÇÃO

DE JOGO

POMM

68



HABILIDADE  
Mutaçao  
JOGO FAVORITO  
Drible  
MELHOR AMIGO  
PITO

Muda de  
consistência quando  
os adversários a  
chutam, passa de  
macia e flexível a  
pesada e rígida.

BOLA POWER

EFEITO

VELOCIDADE

PRECISAO

SCARPO

69



HABILIDADE  
Experiência  
JOGO FAVORITO  
Barreira  
MELHOR AMIGO  
R-SAN

Para não dizerem  
que pendurou a  
chuteira, esse  
ex-jogador virou  
técnico para estar  
sempre no meio  
futebolístico.

TREINADOR POWER

ESTRATÉGIA

COORDENAÇÃO

VOZ ATIVA

CERON

70



HABILIDADE  
Arremesso Feliz  
JOGO FAVORITO  
Torcida  
MELHOR AMIGO  
HAPO

Um rinoceronte  
trazido da África para  
ser mascote. Sempre  
contente, carrega nas  
costas os jogadores e os  
arremessa para o alto no  
dia de comemorações  
de títulos.

MASCOTE POWER

ALEGRIA

IDENTIFICAÇÃO

AMULETO

DA SORTE



**LEBLES**

1



**DESO**

71



**HABILIDADE**  
Goleiro-Artilheiro  
**JOGO FAVORITO**  
Penalty  
**MELHOR AMIGO**  
HEDON

Goleiro número um, fica desesperado e gosta de correr para o ataque quando o time está perdendo. Também é um exímio cobrador de faltas.

**GOLEIRO POWER**

PULO

REPOSIÇÃO  
DE BOLA

DEFESA  
DE PENALTY

**CAPOT**

72



**HABILIDADE**  
Insistência  
**JOGO FAVORITO**  
Barreira  
**MELHOR AMIGO**  
BESSAT

Vive lesionado na cabeça devido a bolas aéreas divididas.

**DEFESA POWER**

BARREIRA

RECUPERAÇÃO  
DE BOLA

ARMAR  
CONTINUA ARCADE

**DOINEL**

73



**HABILIDADE**  
Herança  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
SHI-U

O sétimo filho do sétimo pai jogador do sétimo avô jogador. A tradição no futebol está na família há sete gerações.

**CAPITÃO POWER**

GARRA

MOTIVAÇÃO

LIDERANÇA

**GARETY**

74



**HABILIDADE**  
"Siri com Cáibra"  
**JOGO FAVORITO**  
Drible  
**MELHOR AMIGO**  
RIBAS

Aplica um drible do "siri com cáibra" que deixa zozno o mais esperto dos zagueiros.

**ATACANTE POWER**

DRIBLES

HABILIDADE

GOLS MARCADOS



**BESSAT****75**

**HABILIDADE**  
Trivela de Cabeça  
**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®  
**MELHOR AMIGO**  
CAPOT

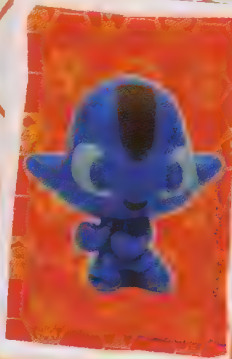
Um artista com a bola. Sua principal característica é o cabeceio. Ele faz gols de cabeça do meio de campo. Inventor da famosa "trivela de cabeça".

**ESTRELA POWER**

FAMA

INFLUÊNCIA

GOL DE PLACA

**RABY****76**

**HABILIDADE**  
Dança TanGogo  
**JOGO FAVORITO**  
Torcida  
**MELHOR AMIGO**  
BOMBO

Faz uma dança chamada TANGOGO, uma espécie de tango misturado com bolero, um ritmo tão contagiante que eleva o espírito.

**TORCIDA POWER**

RITMO

ANIMAÇÃO

INTEGRAÇÃO

**FIFUH****77**

**HABILIDADE**  
Harmonia  
**JOGO FAVORITO**  
Penalty  
**MELHOR AMIGO**  
MANDROL

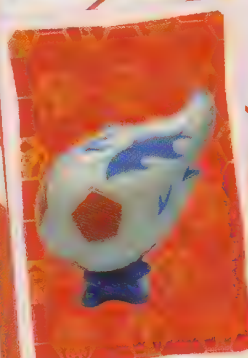
Grande fã de música clássica, FIFUH é o apito mais afinado do "campeonato". Utiliza seu som refinado para deixar a partida mais leve e harmoniosa.

**APITO POWER**

FORÇA

AFINAÇÃO

CONDUÇÃO

**ASFER****78**

**HABILIDADE**  
Rebatida Veloz  
**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®  
**MELHOR AMIGO**  
DUDI

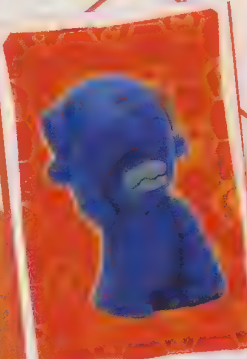
Possui molas dentro de sua estrutura. Quando bate na trave, ricocheteia como uma louca, ela praticamente dobra sua velocidade na direção contrária.

**BOLA POWER**

EFETO

VELOCIDADE

PRECISÃO

**DUDI****79**

**HABILIDADE**  
Preocupação Ativa  
**JOGO FAVORITO**  
Barreira  
**MELHOR AMIGO**  
ASFER

Ficou careca após virar técnico. Quando reclama com seu time, não há cabelo que resista. Está sempre de olho no relógio e fica muito irritado com os acréscimos excessivos do juiz.

**TREINADOR POWER**

ESTRATÉGIA

COORDENAÇÃO

VÔZ ATIVA

**LEFA****80**

**HABILIDADE**  
Chafariz Refrescante  
**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®  
**MELHOR AMIGO**  
LYU

Muito querido pela equipe, é considerado símbolo da sorte, pois, quando bebê, foi perseguido por caçadores, mas conseguiu esconder-se no ônibus que levava o time para uma cidade vizinha. Em dias quentes, durante os treinos, faz um chafariz com sua tromba para refrescar as estrelas.

**MASCOTE POWER**

ALEGRIA

IDENTIFICAÇÃO

AMULETO

DA SORTE





**MANDROL** 81

**HABILIDADE**  
Rapidez  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
FIFUH

Rápido como uma bala, alcança chutes indefensáveis.

**GOLFEIRO POWER**  
PULO REPOSIÇÃO DE BOLA DEFESA

**DENITI** 82

**HABILIDADE**  
Zagueira Atacante  
**JOGO FAVORITO**  
Drible  
**MELHOR AMIGO**  
WHIS

Habilidosa como um atacante, DENITI está mais tempo no ataque do que na própria defesa. É zagueira, mas seu sonho sempre foi ser centro-avante.

**DEFESA POWER**  
BARREIRA RECUPERAÇÃO DE BOLA ARMAR



**BOLERAGE** 83

**HABILIDADE**  
Firula Galante  
**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol  
**MELHOR AMIGO**  
DALLE

O galã da competição adora fazer firula com a bola e, por onde passa, arranca suspiros da torcida feminina.

**CAPITÃO POWER**  
GARRA MOTIVAÇÃO LIDERANÇA

**ABIDI** 84

**HABILIDADE**  
Tranquilidade  
**JOGO FAVORITO**  
Torcida  
**MELHOR AMIGO**  
TCHIRO

Pará a bola, pisa em cima e olha no olho do zagueiro. Assim como um toureiro, dá um olé na defesa, que vem louca como um touro bravo em disparada.

**ATAQUE POWER**  
DRIbles HABILIDADE GOLS MARCADOS



**BURI-GO** 85

**HABILIDADE**  
Cabeceio Oculto

**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®

**MELHOR AMIGO**  
TIOPO

Toda vez que vai fazer um cabeceio, perde a bola no meio da sua vasta cabeleira. Se não avisá-lo, é possível que nem perceba.

**ESTRELA POWER**

FAMA INFLUÊNCIA GOL DE PLACA

**BILIN** 86

**HABILIDADE**  
Concentração Fantástica

**JOGO FAVORITO**  
Torcida

**MELHOR AMIGO**  
BOK

Uma torcedora fantástica. Com um poder de concentração fora do comum, irradia vibrações positivas como nenhum GOGO'S® pode fazer.

**TURCIDA POWER**

RITMO ANIMAÇÃO INTEGRAÇÃO

**VUVU** 87

**HABILIDADE**  
VuvuSom

**JOGO FAVORITO**  
Penalty

**MELHOR AMIGO**  
FORF

Emite um som grave e forte numa frequência muito parecida com a da VUVEZELA, uma corneta comprida que surgiu na África em estádios de futebol.

**APITO POWER**

FORÇA AFINAÇÃO CONDUÇÃO

**PIN-GOL** 88

**HABILIDADE**  
Pingo Alto

**JOGO FAVORITO**  
Pin Gogo's®

**MELHOR AMIGO**  
GRAM

É a bola que mais pinga em campo. Melhor amiga de GRAM, utiliza sempre o "morrinho artilheiro" para mudar sua trajetória e enganar os goleiros.

**BOLA POWER**

EFEITO VELOCIDADE PRECISÃO

**BRONC** 89

**HABILIDADE**  
Grito Mal-Humorado

**JOGO FAVORITO**  
Gol a Gol

**MELHOR AMIGO**  
TIBA

Grita, grita e grita o tempo todo com a equipe. Está sempre de mau humor e detesta aparecer na televisão.

**THEINADOR POWER**

ESTRATÉGIA COORDENAÇÃO VOZ ATIVA

**JARUN** 90

**HABILIDADE**  
Robustez

**JOGO FAVORITO**  
Barreira

**MELHOR AMIGO**  
FLAMB

Bruto como uma rocha, essa mascote demonstra que seu time não está para brincadeira.

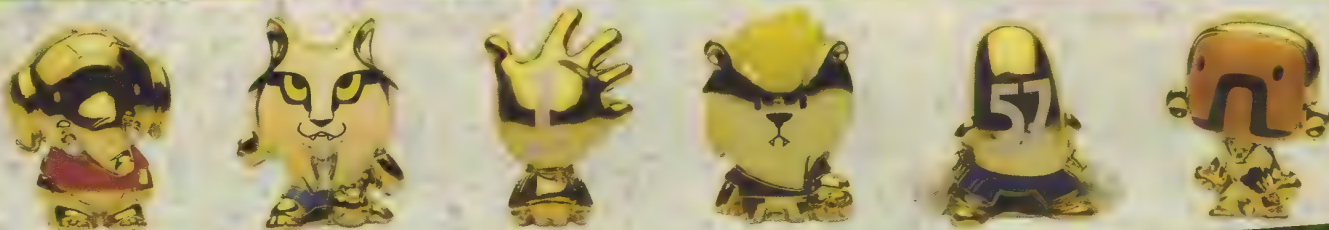
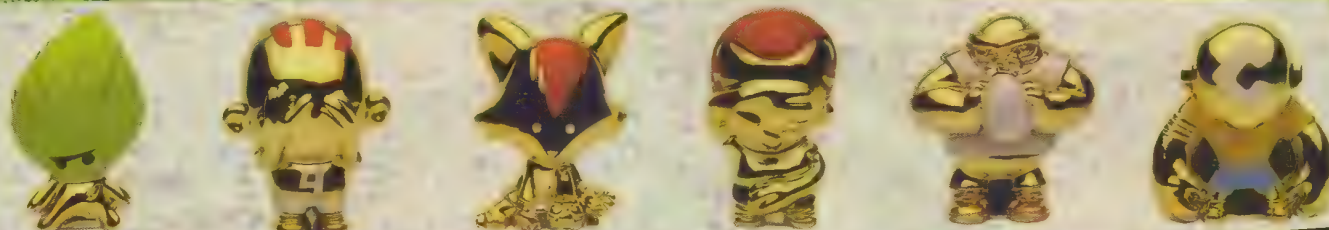
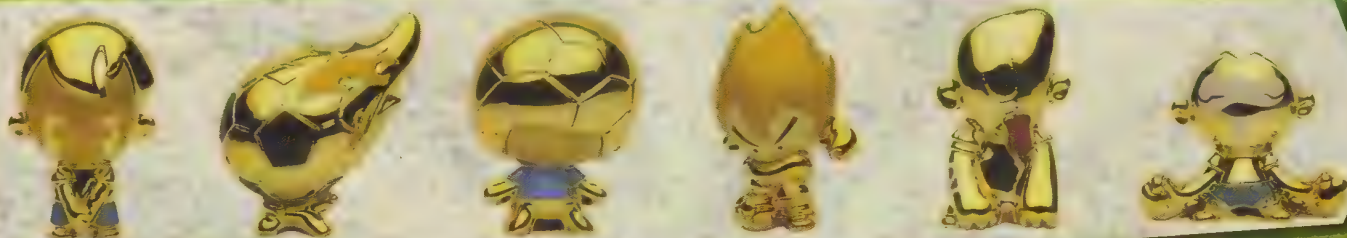
**MASCOTE POWER**

ALEGRIA IDENTIFICAÇÃO AMULETO



# GALERIA DE GOGO'S® ES

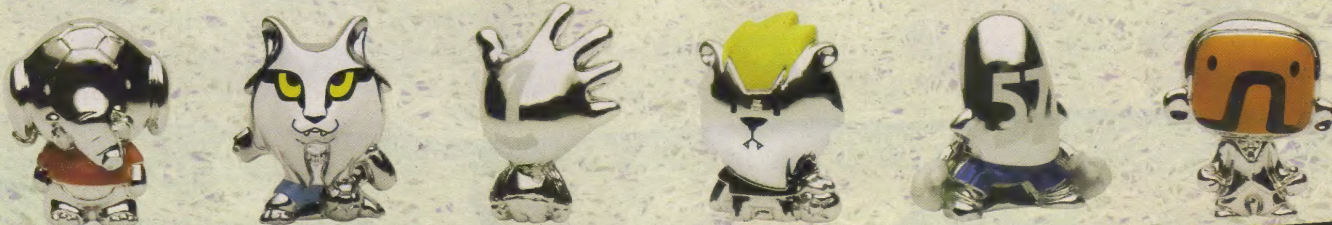
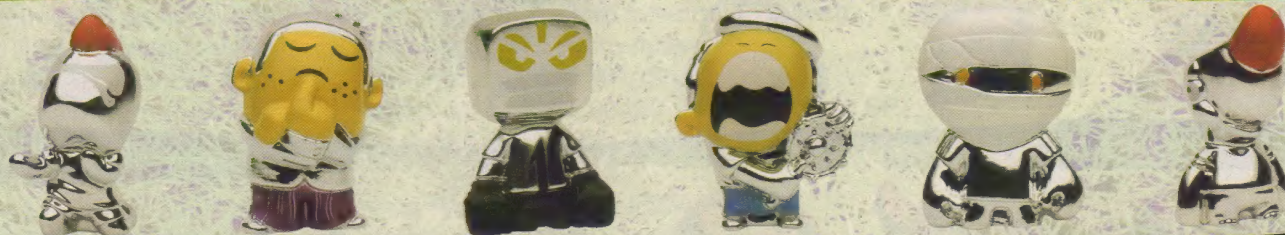
OURO





# PECIAIS METALIZADOS

PRATA





# BRONZE





# É FÁCIL COMPLETAR SUA COLEÇÃO!

Se mesmo trocando as figurinhas repetidas com os seus amigos o seu livro ilustrado ficou incompleto, você pode comprar os cromos faltantes direto da Panini.

É muito fácil: primeiro, preencha os números que estão faltando no folheto que veio encartado neste álbum. Para pagar, você tem duas opções:

A primeira é mandar um cheque nominal à PANINI BRASIL LTDA.

Envie pelo Correio para a Caixa Postal 210 – CEP: 06455-972 – Barueri - SP.

A segunda é fazer um depósito em qualquer agência Bradesco com os dados a seguir: Banco 237 – Agência 3390-1 –

Conta Corrente 10977-0 em nome da PANINI BRASIL LTDA.

Nesse caso, você pode enviar o pedido pelo Correio ou pelo fax (11) 4133-0190. O telefone do nosso Serviço de Atendimento ao Leitor é (11) 4133-0199.

Lembre-se: além de preencher o pedido com seu nome, endereço, CEP e data de nascimento, você deve enviar também o comprovante de depósito.

Preço: R\$ 0,20 cada cromo + R\$ 4,50 para despesas de manuseio e postagem.

**OS PEDIDOS ESTÃO LIMITADOS A 40 CROMOS POR CARTA. SERÃO ATENDIDOS OS PEDIDOS QUE CHEGAREM ATÉ SETEMBRO DE 2010.**

O preenchimento desta coleção não dá direito a prêmios ou brindes nem se destina a concurso ou sorteio.

**VISITE NOSSO SITE:** [www.panini.com.br](http://www.panini.com.br)

**LIVRO ILUSTRADO "FUTGOGO'S®"**

é uma publicação da Panini Brasil Ltda.

**Diretor-Presidente:** José Eduardo Severo Martins

**Diretor-Administrativo e Financeiro:** Roberto Augusto Bezerra

**Diretor de Operações e Editorial:** Ivam Ataíde Faria

**Diretor de Marketing e Comercial:** Márcio Borges

**Consultora de Marketing:** Ana Lúcia Ribeiro

**Editor-Chefe:** Helcio de Carvalho

**Editora:** Camila Dourado

**Editor de Arte:** Altair Sampaio

**Ilustração:** Rogerio Santos

**Revisão:** Rodrigo Cozzato

© 2010 PPI WORLDWIDE GROUP

Todos os direitos reservados.

**PANINI BRASIL LTDA.**

CNPJ: 58.732.058/0001-00

Inscrição Estadual: 206.183.400.112.

Atendimento: Alameda Juari, 560

Centro Empresarial Tamboré

CEP: 06460-090 – Barueri – SP. Todos os direitos reservados.

**DISTRIBUIDOR NACIONAL**

Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.

R. Teodoro da Silva, 907 – CEP: 20563-900 – Rio de Janeiro – RJ







7 897653 1511914

© 2010 PPI WORLDWIDE GROUP



ppi Worldwide